



XBOX 360®



⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは www.xbox.com/support をご覧ください。

健康についての重要な警告：光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。**このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。**

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

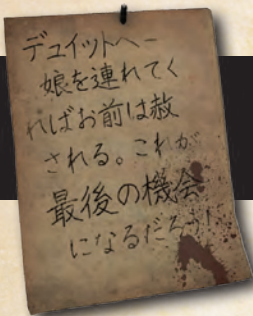
本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F
TEL. 0570-064-951 受付時間 10:00～18:00（土・日・祝日を除く）

目次

コロンビアへようこそ！	2
操作方法	2
はじめに	3
難易度	3
画面の表示	4
スカイラインとスカイフック	5
エリザベス	6
武器	8
ビガー	9
敵キャラクター	11
ギア	14
自動販売機、ボックスフォン、キネトスコープ	15
クレジット	16
限定的ソフトウェア保証	23



コロンビアへようこそ!

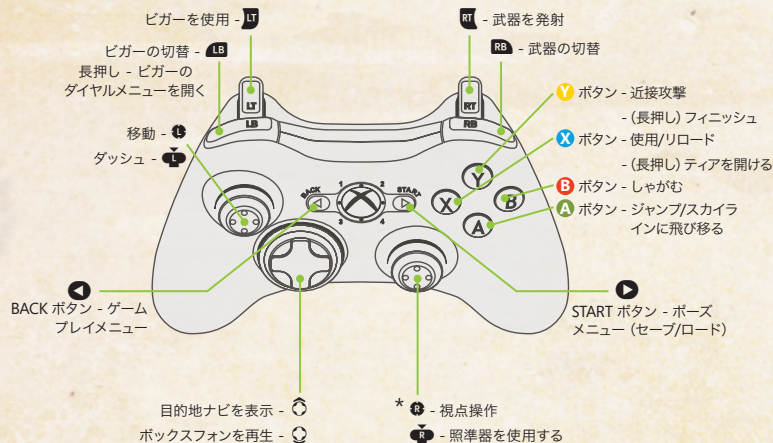
“コロンビアこそが現代の箱舟”
— 偉大なる預言者 Z.H.カムストック

物語は1912年のニューヨークの片隅で始まる。かつてピンカートン探偵社の腕利きの探偵だったブッカー・デュイットは、今では博打の借金を抱え、酒に溺れる毎日だった。そんなある日、1人の男が訪れる。男は、負債の清算と引き換えに、空中都市“コロンビア”に幽閉されている娘を連れ帰ってくるようブッカーに依頼する。やむなくその依頼を受けたブッカーだったが—。

操作方法

• オプションメニューから異なる操作設定を選ぶこともできます。

XBOX 360 コントローラー



スカイライン使用時のデフォルト操作

- ① - スロットル
- LT - ロックオン
- B ボタン - 反転
- A ボタン - 攻撃
- A ボタン - 降りる

* ビガーのダイヤルメニューの操作は左右スティックで行います。
• オプションメニューから異なる操作設定を選ぶこともできます。

はじめに

PLAY GAME – ここからゲームを新しく開始したり、以前にセーブされたチェックポイントから再開したり、チャプターをロードしたりします。

OPTIONS – プレイスタイルに応じて設定を変更できます。多くの設定項目が用意されていますので、必ず目を通すようにしてください。

DOWNLOADABLE CONTENT – 購入、ダウンロード、プレイ可能な新しいダウンロードコンテンツを表示します。

CREDITS – 「Bioshock Infinite」制作チームのクレジットを表示します。

難易度

このゲームには4つの難易度があります。ゲームの途中でも、OPTIONSからいつでも難易度を変更できます。ただし、その場合は実績の獲得に影響しますのでご注意ください。

EASY – FPSであまり遊んだことのないプレイヤー向けの難易度です。

NORMAL – FPSにある程度慣れたプレイヤー向けの難易度です。

HARD – FPSのプレイ経験が豊富なプレイヤー向けの手ごわい難易度です。

1999 モード – 極限のスキルが必要とされる究極の難易度です (このモードはゲームを1度クリアするか、秘密のコードを使用するとアンロックされます)。

画面の表示



1. ライフ/シールド – 赤いバーは現在のライフの残量を表し、黄色いバーは現在のシールドの状態を表しています。(シールドは数秒間攻撃を受けないと回復します。ライフは医療キット、スナック、お酒等のアイテムを取得することで回復します。)

2. 選択中のビガー – 現在選択中のビガーのアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能なビガーのアイコンがその背後に表示されます。(ビガーのダイヤルメニューを開くと、使用可能なビガーすべての中から選択することができます)

3. ソルト – 青いバーはビガーを使用するのに必要なソルトの残量を表しています。バーの区切りはビガーを1回使用するのに必要な量を表しています。

4. 選択中の武器 – 現在選択中の武器のアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能な武器のアイコンがその背後に表示されます。

5. 残弾数 – 左の数字は現在装填されている弾薬の数を表し、右の数字は予備の弾薬の数を表しています。

6. 照準 – 自分が現在狙っている場所を表しています。

7. 敵のライフ – 敵のライフを表しています。

現在の目標

次にやることがわからなくなったときは、(📍)を押すことですぐに確認ができます。

これは道に迷ったときも有効で、方向パッド上(🏠)で目標地点までの道筋が表示されます。

スカイライン

スカイラインは元々コロンビア内で貨物の輸送を目的として作られたものですが、街の若者たちはすぐにこれをスリルに溢れる移動手段とみなすようになりました。さらにコロンビアでの派閥闘争が激化するにつれ、スカイラインは単なる移動手段としてだけでなく、攻撃手段としても使用されるようになりました。

スカイラインはコロンビア全域に張り巡らされており、活用することで様々な場所に移動することができます。また敵を翻弄したり、攻撃をかわしたりするのにも有効です。また、スカイラインを活用して強力な攻撃を繰り出すことも可能です。

スカイラインを使用している最中は、敵から狙いをつけられにくくなるだけでなく、照準器(📡)を使って敵を狙う際の能力が大きく向上します。

スカイフック



飛び移る – 地面からスカイラインに飛び移る際は、照準をスカイラインに合わせ、画面に **A** ボタンのアイコンが表示されたら、**A** ボタンを押します。

アクセル – **📡** で加速と減速を行います。

反転 – **B** ボタンを押すと進行方向を反転させます。

ライン変更 – 別のスカイラインに飛び移る場合は、照準を対象のスカイラインに合わせ、画面に **A** ボタンのアイコンが表示されたら、**A** ボタンを押します。

地面に降りる – スカイラインから降りる際は、照準を地面に合わせ、画面に **A** ボタンのアイコンが表示されたら、**A** ボタンを押します。

スカイフックの用途はスカイラインを利用するためだけにとどまらず、以下のような攻撃に活用することもできます。

近接攻撃 - 地面にいる際に **Y** ボタンを押します。

スカイフック・フィニッシュ - 地面にいる状態で、敵のライフが一定量まで減った際に、**Y** ボタンを長押しします。フィニッシュ可能な敵は頭上に (●) が表示されます。

スカイライン・ストライク - スカイライン使用中に **A** ボタンを押すと、スカイラインからダイブして敵を攻撃します。

スカイライン・スマッシュ - スカイライン使用中に **A** ボタンを押すと、敵をスカイラインから弾き飛ばします。

エリザベス

エリザベスは幼い頃からコロンビアのモニュメント・タワーに幽閉されています。その存在は大きな謎に包まれており、コロンビア市民は彼女を「奇跡の子」または「子羊」と呼んでいます。

物資の獲得

冒険の最中、エリザベスはあなたのためにアイテムを探してくれます。探してくれるのは**武器、お金、ソルト、弾薬、回復アイテム**の5種類です。彼女が何かを見つけた際は、**X** ボタンを押すことでそれを受け取ることができます。

ピッキング



コロンビアには鍵のかかったドアがたくさんあり、その奥には多くの興味深い品が隠されています。もしあなたが十分な数のロックピックを所持していれば、エリザベスに頼んで鍵を開けてもらうことができます。ピッキングを行う際は、対象に照準を合わせて、**X** ボタンのアイコンが表示されたら **X** ボタンを押します。

ヒント

- ロックピックは自動販売機「ダラー・ビル」の中や、他にもコロンビアの様々な場所で見つけることができます。
- 必要となるロックピックの数は鍵の種類によって変わります。

ティアを開く



「ティア」とは時空に生まれた裂け目で、様々な時間や場所とつながっています。エリザベスはティアを開くだけでなく、その中から役立つアイテムを探してくることもできます。

ティアには3種類のカテゴリーがあります。

リソース系 - オブジェクトを呼び出し、様々な物資を得ることができます。呼び出すオブジェクトは、弾薬を搭載したスナイパーライフルや医療キット、自動販売機など多岐にわたります。

構造系 - オブジェクトを呼び出し、その場所の構造を変化させることができます。貨物フックを出現させて高い場所に脱出したり、壁を出現させて敵の攻撃を防いだりと、様々な使用方法が存在します。


攻撃系 - あなたののために戦ってくれるオブジェクトを呼び出します。呼び出すオブジェクトはオートタレットや、敵を感電させる巨大なテスラ・コイルなど多岐にわたります。

それぞれのティアには独自の利点がありますが、一度に開けられるティアはひとつだけです。エリザベスにティアを開けてもらう際は、照準で狙いを定め、**X** ボタンのアイコンが表示されたら **X** ボタンを長押しします。

武器

コロンビアでの戦闘は非常に激しいものとなります。生き抜くためには様々な戦術を駆使する必要があります。以下は武器に関する基礎知識です。

正面から突っ込んでいくような戦い方をするのか、照準器を使って敵をじっくりと仕留めるような戦い方をするのか、状況に応じて戦い方を選択することが重要です。

照準器を使う際は、 ボタンを押して照準器を覗き込み、しっかりと狙います。

同時に装備できる武器は2つまでです。慎重に考えて戦いに適した組み合わせを選びましょう。

装備している武器の切り替えは **RB** で行います。

弾薬は周辺の環境、箱や樽、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりできます。

武器はひとつにつき4回までアップグレードすることができます。アップグレードは自動販売機「ミニットマンの武器庫」で購入することができます。

コロンビアで使用できる武器を紹介します。



ブロードサイダー (ピストル) – 命中率が高く、連射の効く武器です。



トリプル R (マシンガン) – 連射性能がきわめて高い武器。ただし、遠距離の敵に対しては当てにくいです。



ヴォックス・トリプル R (リピーター) – ファウンダーズが使用する同型の武器より威力が高くなっています。ただし、命中率は低く、装弾数と予備弾薬量も少なくなっています。



バードアイ (スナイパーライフル) – 威力と命中率が高い単発の武器です。



チャイナブルーム (ショットガン) – 威力は高いものの、近距離の敵以外には命中させにくい武器です。



ヴォックス・チャイナブルーム (ヒーター) – 発火作用がありますが、ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数と予備弾薬量が少なくなっています。



バーンストーマー (RPG) – 着弾の衝撃で爆発するミサイルを発射します。



ハントマン (カービン銃) – アイアンサイトを搭載しており、きわめて命中率の高い武器です。



ヴォックス・ハントマン (バーストガン) – ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数が多く、威力も高いものの、命中率が低くなっています。



パディワッカー (ハンドキャノン) – スピードと装弾数を犠牲にしてストップピングパワーを追求した武器です。



ビッグ (ボレーガン) – 小型の爆発物を連射する武器です。攻撃力はバーンストーマー (RPG) より低くなっています。

ヴォックス・ビッグ (ヘイルファイア) – ファウンダーズが使用する同型の武器より攻撃力が高い代わりに、予備弾薬量が少なくなっています。


ペッパーミル (クランクガン) – 圧倒的な威力を持つ武器で、敵を蜂の巣にできます。ただし、射撃開始まで時間がかかり、アイアンサイトを使うこともできません。

ビガー

「ビガーを使ってよりよい人生を！」
– フィンク・インダストリーの広告より



ビガーは使用者に様々な攻撃能力を与え、戦いを有利に進める手助けをします。

- ビガーの使用にはソルトを消費します。ソルトは周辺の環境、入れ物、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりすることができます。
- ビガーには2種類の使用方法があり、双方に独自の利点があります。
-  を軽く押すと、通常の攻撃を行います。

- **L1** を長押ししてから離すと、強力な攻撃を行います。
- ビガーを水たまりや油などの周辺環境と組み合わせて使用するのも有効です。
- 「アンダートゥ」を使用すれば敵をトラップや危険な地形に引き込むことができます。
- 急いで先に進もうとせず、まずは周辺の地形を観察しましょう。状況によっては敵に気づかれる前にトラップを設置しておくことができます。
- スカイラインや貨物フックにぶら下がった状態では、ビガーの使用はできません。
- ビガーはひとつにつき2回までアップグレードすることができます。
- アップグレードを行うと、性能が向上するだけでなく、ビガーの特色そのものにも変化が生じます。
- アップグレードは自動販売機「ビッグ・ビッグ・ビガー！」で購入することができます。
- **L2** を押すと、装備している2つのビガーを切り替えます。
- 所持しているすべてのビガーの中から選択する場合は、**L3** を長押ししてビガーのダイヤルメニューを開き、**L1** で使用したいビガーを選択します。

コロンビアで入手できるビガーを紹介します。

ボゼッション

押す：機械を惑わせて、プレイヤーに敵対する者を攻撃させます（アップグレードすると人間を惑わせることもできます）。

長押し：近接感应型のトラップを設置します。



注意

- ボゼッションの効果が切れると、人間のキャラクターは自ら命を絶ちます。機械はプレイヤーに敵対する状態に戻ります。
- 自動販売機にボゼッションを使うとお金を手に入れることができます。
- 同時に惑わすことができるのは最大で人間1人もしくは機械1体までです。



デビルズ・キス

押す：爆発する炎を投げます。

長押し：近接感应型のトラップを設置します。

マードー・オブ・クロウ

押す：無数の鳥を放って敵を行動不能にし、ダメージを与えます。

長押し：近接感应型のトラップを設置します。



バックング・ブロンコ

押す：衝撃波を発射し、敵を空中に打ち上げます。

長押し：近接感应型のトラップを設置します。

ショック・ジョッキ

押す：電撃を発射して敵を感電させ、行動不能にします。

長押し：近接感应型の電撃トラップを設置します。



アンダートゥ

押す：水の奔流をつくり出し、敵を押し戻してプレイヤーから遠ざけます。

長押し：水流の力を利用して、遠くにいる敵をプレイヤーのほうに引き寄せます。

チャージ

押す：敵に突進して、近接攻撃によるダメージを与えます。

長押し：近接攻撃でダメージを与えます（ボタンを長押しする時間が長いほど、威力が高くなります）。



リターン・トゥ・セNDER

押す：特殊な防御用シールドをつくり出します。

長押し：ダメージを吸収するシールドをつくり出し、その後に粘性の地雷を発射します（吸収したダメージの量が多いほど、地雷の威力が高くなります）。

敵キャラクター

コロンビアにはびこる敵キャラクターはさまざまな武器やビガーを駆使して、ブッカーを狙ってきます。

敵の中には特定の攻撃に対して耐性があつたり、逆に特定の攻撃に対して弱かったりする者がいます。武器やビガーの組み合わせを色々試して、それぞれの敵に対して一番効果的な戦法を見つけましょう。

体の一部が弱点になっている敵もいます。たとえば、モーターバトリオットであれば背中の中が、ハンディマンであればガラスで覆われた心臓が、ファイアマンであれば背中のタンクが弱点になっています。

コロンビアのあちこちで遭遇する敵キャラクターたちです。

一般的な敵キャラクター

比較的弱い敵ですが、甘く見ていると痛い目にあいます。



ファウンダーズ－武装したカムストックの信奉者たちです。顔ぶれは一般市民、武装警官、精鋭の“空飛ぶ部隊”など、さまざまです。警棒からスナイパーライフルまで、多様な武器を携行しています。

ヴォックス・ポピュライ－コロンビアの反乱分子たちです。赤いフェイスペイントや赤い服がトレードマークです。一般的に流通している武器で武装しているのはもちろん、トリプル R（マシンガン）、チャイナブルーム（ショットガン）、ハントマン（カービン銃）など、強力な武器も携行しています。

強敵

以下に、ゲームに登場する強敵を紹介します。彼らと戦う際は、厳しい戦闘になることを覚悟してください。

ビースト－重装備で全身を固めた敵です。ボレーガンであるビッグを装備しており、遠距離から爆発物を飛ばします。ヴォックス・ポピュライ側のビーストは外見が異なり、ヴォックス・ビッグ（ヘイルファイア）を装備しています。

ハンディマン－ハンディマンはかつては善良な男でした。しかし、肉体をガンに冒されたため、病魔が転移した部位は除去され、機械の義肢に換装されました。こうして男はハンディマンとして蘇りました。より強く、より敏捷に、よりすぐれた者となって、ハンディマンはコロンビアの技術の粋を集めた存在なのです。

ハンディマンには以下の能力があります。

- ・一瞬のうちに加速して、高速で移動できます。
- ・ジャンプして建物の壁を登ることができます。
- ・市民（死体を含む）をかつぎ上げて、投げることができます。
- ・電撃球を投げ、プレイヤーを貨物フックから吹き飛ばします。
- ・スカイラインに電気を流し、プレイヤーを感電させます。
- ・不用心に近づいた者を殴って、打ちのめします。
- ・ハンディマンにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

モーターパトリオット－モーターパトリオットは動きこそ遅いものの、恐るべき力を秘めた自動人形で、クランクガンのペッパーミルを装備しています。街の治安を乱す者にとっては無慈悲なロボットですが、平常時はコロンビアにまつわる詩を再生し、フェスティバルの客を楽しませ



ています。モーターパトリオットにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

ゼロット・オブ・レディー 聖女カムストック

夫人の元信奉者たち。精鋭ぞろいの集団ですが、夫人の命を守ることができなかったという後悔の念から生きる希望を失っており、背中に棺を背負っています。マード・オブ・クロウを駆使して攻撃を仕掛けてくるほか、自らの体を鳥の群れに変化させて攻撃をよけることもできます。コロンビアにはさまざまなタイプのゼロット・オブ・レディーが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

ファイアマン－拷問具「鉄の処女」のようなスーツに覆われており、悪行の罰としてその身を焼かれています。ファイアマンはデビルズ・キスで攻撃してきます。また、瀕死の状態になるとプレイヤーに突進して自爆します。ファウンダーズ側とヴォックス・ポピュライ側のファイアマンが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

ボーイ・オブ・サイレンス

鉄の仮面をかぶせられています。幼いころから視界を奪われているため、音に対して非常に敏感です。プレイヤーに邪魔されると、耳をつんざくような悲鳴をあげ、仲間を呼びます。

一般的なセキュリティ・オートマタ

セキュリティ・オートマタはモーターパトリオットほど恐ろしい敵ではありませんが、油断は禁物です。

マシンガン・タレット－トリプル R（マシンガン）を搭載した固定型のタレットです。

ロケット・オートマタ－バーンストーマー（RPG）を搭載した固定型のタレットです。モスキート－トリプル R（マシンガン）を搭載しており、バルーンとプロペラによって空中を移動します。





モスキート - トリプル R (マシンガン) を搭載しており、バルーンとプロペラによって空中を移動します。

ギア(装備品)

このゲームにおける重要なキャラクター成長要素として“ギア”があります。ギアは特殊な装備品で、プレイヤーのスキルを強化したり、新しい能力を付与したりする効果があります。

ギアはコロンビアのあちこちで見つかるギフトボックスの中に入っています。ギフトボックスは重要ポイントとなる場所に落ちていたり、強敵を倒すと手に入ったりします。

ギアには**帽子、シャツ、ズボン、ブーツ**の4種類があり、各スロットにひとつだけ装備できます。

ギアを見つけると、それを所持品に加えるか、現在装備中のギアとの比較を行うか、または現在装備中のギアと入れ替えて装備するかを選択することができます。

他のギアを見たり装備したりする場合は、**⬅** ボタンを押してギア・メニューを開きます。



自動販売機

自動販売機は3種類存在し、ミッション遂行に必要な装備のアップグレードやさまざまな消耗品を購入することができます。

ダラー・ビル - 弾薬、ライフバック、ソルトの瓶といった、基本的な物資を購入することができます。

ビッグ・ビッグ・ビガー! - ビガーを強化するアップグレードを購入することができます。

ミニットマンの武器庫 - 武器の性能を変化させるアップグレードを購入することができます。

アイテムの購入にはコロンビアの通貨である「シルバー・イーグル」が必要です。

シルバー・イーグルは倒した敵、箱、樽などを **ⓧ** ボタンで調べたり、様々な場所でコインや財布を拾ったりすることで獲得できます。



ボックスフォン

コロンビアの至るところで、様々な人の声を録音した“ボックスフォン”と呼ばれるアイテムが見つかります。録音された音声を聴くことで、コロンビアの歴史や謎を紐解くための様々なヒントを得ることができます。

ボックスフォンは拾ったその場で聴くこともできますが、**⓪** 下を押すか、**⬅** ボタンでメニューを開くことで、いつでも好きなときに聴くことができます。



キネトスコープ

映写機のような機械で、コロンビアの日常にまつわる話題や最新のニュース、街の歴史といったショートフィルムを上映しています。鑑賞すると意外な発見があるかもしれません。

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Lead Writer and Creative Director
Rod Fergusson Executive Vice President of Development
Leonie Manshanden Vice President of Studio Relations
Adrian Murphy Project Senior Producer

ART TEAM

Scott Sinclair Art Director
Shawn Robertson Animation Director

ANIMATION

Grant Chang Lead Animator
Matt Boehm Animator
Jim Christopher Animator
Jon Mangagil Animator
Pete Paquette Animator
Shamil Rasizade Animator

TECH ANIMATION

Jeremy Carson Lead Technical Animator
Ian Davis Rigger/Technical Animator
Gwen Frey Senior Technical Animator

ASSET MODELING

Calen Brait Lead Modeler
Chad King Senior Artist
Paul Presley Artist
Laura Zimmermann Artist

CONCEPT ART

Jorge Lacera Lead Concept Artist
Mauricio Tejerina Concept Artist
Robb Waters Concept Artist

CHARACTER ART

Gavin Goulden Lead Character Artist
Adam Bolton Character Artist

EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

Stephen Alexander Lead Effects Artist
Jeremy Griffith Effects Artist
Kyle Williams Narrative Scene Artist

ENVIRONMENT ART

Jamie McNulty Lead Environment Artist
Steve Allen Principal Level Builder
Charles Bradbury Level Builder
Frank DaPonte Level Builder
Scott Duquette Senior Environment Artist
John Fuhrer Associate Level Builder
Dan Keating Level Builder
Murray Kraft Level Builder
Chad LaClair Level Builder
Brian McNett Level Builder
Mike Knight Senior Level Builder

TECH ART

Spencer Luebbert Technical Artist

DESIGN TEAM

LEVEL DESIGN

Forrest Dowling Lead Level Designer
Andres Elias Gonzalez Tahhan Lead Combat Designer
Elisabeth Beinke Level Designer
Shawn Elliott Level Designer
Paul Green Senior Level Designer
Patrick Haslow Level Designer
Amanda Jeffrey Level Designer
Steve Lee Level Designer
Albert Meranda Senior Level Designer
Jason Mojica Level Designer
Seth Rosen Associate Level Designer
Francois Roughol Senior Level Designer
James Selen Level Designer

Systems Design

Adrian Balanon Lead Systems Designer
Adnan Chatrivala Associate Systems Designer
Alexx Kay Associate Systems Designer
Sean Madigan Senior Systems Designer
Steve McNally Senior Systems Designer
Justin Sonnekalb Systems Designer

WRITING

Jordan Thomas Senior Writer
Kristina Drzaic Narrative and Voiceover Coordinator
Drew Holmes Writer
Joe Fielder Writer
Andrew Mitchell Assistant Script Coordinator

PRODUCTION TEAM

Elena Siegman Senior Producer-Marketing
Mike Syrnnyk Producer
James Edwards Associate Producer
Ashley Hoey Assistant Producer
Sophie Mackey Assistant Producer
Don Roy Senior Associate Producer
Sarah Rosa Associate Producer
Nicole Sandoval Associate Producer
Mike Soden Assistant Producer

PROGRAMMING TEAM

Christopher Kline Technical Director

GAMEPLAY PROGRAMMING

John Abercrombie Lead Gameplay Programmer
Tim Austin Gameplay Programmer
Matt Helbig Gameplay Programmer
Erik Irland Senior Gameplay Programmer
Dan Kaplan Gameplay Programmer
Shane Mathews Gameplay Programmer
Iskander Umarov AI Programmer
Nick Raines AI Programmer
Arun Rao AI Programmer
Dan Scholten Gameplay Programmer
Dustin Vertrees Animation Programmer

TECHNICAL PROGRAMMING

Steve Ellmore Lead Technical Engineer

Dan Amato Technical Programmer
Steve Anichini Principal Graphics Programmer
Jamie Culpon Technical Programmer
Michael Kraack Technical Programmer
Jeremy Lerner Technical Programmer
Doug Marien Principal Backend Programmer
Kristofel Munson Senior Technical Programmer
Ian Pilipski Senior Technical Programmer

SOUND TEAM

Scott Haraldsen Audio Lead
Pat Balthrop Audio Director
Jim Bonney Music Director
Dan Costello VO Scripter
Chris Duffey VO Scripter
Jonathan Grover Associate Technical Sound Designer
Dan Johnson VO Scripter
Katie Lafaw VO Scripter
Jonathan Rubinger VO and Localization Assistant
Jeff Seamster Senior Sound Designer

USER INTERFACE TEAM

Kate Baxter UI Programmer
Joshua M. Davis User Experience Designer
David Fox UI Programmer
Michael Swiderek UI Artist

QUALITY ASSURANCE

Robert Tzong QA Manager
Amanda Cosmos QA Lead
Todd Raffray QA Lead
Tara Voelker QA Lead
Christopher Alberto Senior QA Tester
Jim Beals Senior QA Tester
Bill Fryer Senior QA Tester

QA TESTERS

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore

Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Skobel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Interactive Marketing Manager
Zoe Brooks Graphic Designer
Bill Gardner User Experience Specialist
Ratana Huot Online Game Evangelist
Jesse Kearns Associate Brand Manager
Dylan Schmidt Marketing Intern
Keith Shetler Multimedia Specialist
Michelle Sinclair User Experience Consultant

STUDIO OPERATIONS

Tracy Ryan Human Resources Manager
Alexis Yilmaz HR Coordinator
Shane Smith IT Director
Trevar Chapin Associate Systems Administrator
Ray Holbrook Systems Administrator
Rob King Systems Engineer
Matthew Krawczyk Web Developer
Jonathan LoPorto Operations Manager
Kayla Belmore Administrative Assistant to Rod Fergusson
Aisha Coston Administrative Assistant
Ashlee Flagg Executive Assistant to Ken Levine
Tim Sivret Facilities Coordinator

CAST OF CHARACTERS

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Voice)
Heather Gordon Elizabeth (MoCap)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Voice)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (MoCap)
Oliver Vaquer Robert Lutece (Voice)
Ray Carbonel Robert Lutece (MoCap)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (Voice)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (MoCap)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

VOICE ACTING ENSEMBLE

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo

Greg Ellis
Robin Atkin Downes
Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmert
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philipson
Patrick Pinney
Brent Popolizio
Sam Riegel
Cindy Robinson
Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith
Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS

Courtney Adair
Joey Armstong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinser
Sharon Her
Michael Howard
Winnie Hsieh
Nicole Hunter
Matt Jackson
Marcy Lee
Shawna-Mara Kaia Lee
Kamasu Livingston
Edwin Li
Jon Mangagil
Christina Lowery
Amanda McKamey
Anton Maslennikov
Jose Montesinos

Kirill Mikhaylov
Steve Park
Kurt Oslander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tominia
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang
Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIA

ART TEAM

Lorne Brooks Lead Animator
Christian Martinez Lead Level Architect
Jamie O'Toole Lead Artist
Chris Chaproniere Concept Artist
Mark Comedoy Senior Animator
Stefan Doetschel Senior Level Architect
Brendan George Senior Character Artist
Darren Hatton Environment Artist
James Sharpe Senior FX Artist
Cory Spooner Technical Artist

DESIGN TEAM

Jonathan Pelling Creative Director
Geoff Field Lead Level Designer
Chris Garnier Senior Level Designer
Andrew 'Ant' Orman Senior Designer
Evyn Shuley Senior Designer

PROGRAMMING TEAM

Adam Boyle Technical Director
Adam Bryant Senior Engine Programmer
Weicheng Fang Senior Engine Programmer
Chris Fowler Senior Gameplay Programmer
Paul Geerts Senior Graphics Programmer
Sam Lee Backend Programmer
Michelle McPartland AI Programmer
Neil Richardson Engine Programmer

PRODUCTION TEAM

Joel Eschler Associate Producer

SOUND TEAM

Justin Mullins Lead Audio Designer
Des Shore Audio Designer

USER INTERFACE TEAM

John-Paul Jones Senior UI Artist

STUDIO OPERATIONS

Anthony Lawrence Studio General Manager
Gareth Walters ITC Systems Manager
Callan O'Donohoe Systems Administrator
Clarrissa Jamali Business Manager

QUALITY ASSURANCE

Steve Wenham QA Coordinator
Andrew Downing QA Tester

ADDITIONAL DEVELOPMENT

ADDITIONAL ANIMATION

Steve Bodnar
Lydia Hall
Kevin Worth
Nick Taylor
Sean Danyi
Colin Knueppel
David Peng
Jack Ebensteiner
John Beauchemin
ADIA Digital Art Co., LTD.
John Malaska
Liquid Development
2K China
Virtuos
Plastic Wax

ADDITIONAL ART

Nate Wells
Streamline Studios
Tyler West
Shaddy Safadi
Exis, LLC
Claire Hummel
Dan Milligan
Simeon Wilkins

ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

ADDITIONAL DESIGN

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

ADDITIONAL FX

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

ADDITIONAL LEVEL BUILDING

Tuan Tran

ADDITIONAL MODELING

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy
Hung Nguyen
Randy Redtze
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

ADDITIONAL PROGRAMMING

Ian Bond
David Beswick
Matt Campbell
Mike Bowman
Matthew Fawcett
Ben Driehuis
Kevin Guran
Dave Forrest
Kyle Hayward
Qin Hu
Richard Jobling
Jesse Johnson
Damian Isla
Jeffrey Joyce
Chris Keyser
Darren Lafreniere
Paul MacArthur
Daniel Lamb
Iain McManus
Andrew Massari
Luke Mordarski
Nate Mefford
Jason Neal
Mathi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richardson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wyborn

ADDITIONAL SOUND

Simon Amarasingham
Kemal Amarasingham
Brett Aptiz
Nathan Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

ADDITIONAL UI

Mary Yovina
Ben Driehuis

ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann President
David Ismaier C.O.O.
Greg Gobbi SVP, Product Development
John Chowaniec VP, Product Development
Josh Atkins VP, Creative Development
Kate Kellogg VP, Studio Operations
Naty Hoffman VP, Technology
Melissa Miller Executive Producer
Nico Bihary Senior Producer
Michael Kelly Associate Producer
Shawn Watson Associate Producer
Ben Holschuh Production Assistant
Anton Maslennikov Production Assistant

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer
Jack Scalici Director of Creative Production
Chad Rocco Director of Creative Production
Josh Orellana Manager of Creative Production
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator
William Gale Creative Production Assistant
David Washburn Motion Capture Supervisor
Steve Park Motion Capture Coordinator
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist
Gil Espanto Motion Capture Specialists
Jen Antonio Motion Capture Specialists
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician
Jacob Hawley Director of Technology
David Sullivan Senior Architect
Louis Ewens Online Systems Architect
Dale Russell Network Engineer
Adam Lupinacci Online Engineer
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing
Matt Gorman VP, Marketing
Matthias Wehner VP, International Marketing
Nik Karlsson North America Brand Manager
Phil McDaniel Associate Product Manager
Ryan Jones Director of Public Relations, North America
Brian Roundy PR Manager
Jennifer Heinser PR Coordinator
Jackie Truong Director, Marketing Production
Ham Nguyen Marketing Production Assistant
Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing
Christopher Maas Sr. Graphic Designer
Gabe Abarcar Web Director
Keith Echevarria Web Designer
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations
David Eggers Community Manager
Jeff Spoonhower Video Editor

Kenny Crosbie Video Editor
Doug Tyler Associate Video Editor
Michael Howard Associate Video Editor
Renee Ward Marketing Project Manager
Peter Welch VP, Legal
Dorian Rehfield Director of Operations
Mike Salmon Director of Research and Planning
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations
Josh Vilorio Assistant Manager, Partner Relations
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant
Jordan Limor User Testing Coordinator
Samantha Reinert User Testing Assistant

2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)
Casey Coleman Lead Tester

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson
Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson
Alex Weldon

Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipp
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun

Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

SPECIAL THANKS

Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Kriehoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager
Sian Evans International Marketing Manager
Warner Guinée Senior International Product Manager
Markus Wilding Senior Director PR, International
Sam Woodward Assistant International PR Manager
Megan Rex Assistant International PR Executive
Martin Moore International Digital Marketing Manager

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer
Scott Morrow International Production
Nathalie Mathews Localization Manager
Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by XLOC Inc.
Localized audio production provided by Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor
Wayne Boyce Mastering Engineer
Alan Vincent Mastering Technician
Oscar Pereira Localization QA Project Lead

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon

23

トウェア製品のドキュメンテーション内に記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様が本ソフトウェア製品をお楽しみいただくことを阻害する要因が存在しないことを保証するものではありません。すなわち、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製品の実行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されたいかなる断言的内容も、保証として発効するものではありません。断言の事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一行で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による摩耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非接触を含め、口頭のもの・書面のものを含む、明示的なもの・黙示的なものを問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとし、他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を送還する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のシール、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特筆な、事故的な、もしくは結果的な損害、すなわち所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他について、ライセンサーはいかなる場合でも責任を負わないものとします。また、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれ、それ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、法規により認められる範囲内で責任を負わないものとします。（適用法令によって規定されているものを除き。）いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様が本ソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。一部の州・国家では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および/または事故적이しくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めないため、上記の制限事項、および/または法的責任の除外事項もしくは制限事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専断することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものでなく、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれと異なる権利が認められている場合があります。

契約の解除: 本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にある本ソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破壊し、またはお客様がお手元にある本ソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破壊し、かつ本ソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピューターから本ソフトウェア製品を恒久的かつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。米国政府による権利制限: 本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請け業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013の技術的データ及びコンピューターソフトウェアの権利の項目の (c) (1) (i) 項、もしくは FAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利の制限の項目の (c) (1) および (2) に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。

衡平法上の救済: お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けるとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれかの規定に対しても、適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。

免責: お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の作為および不作为により、直接的もしくは間接的に発生した損害、損失および費用に関して、ライセンサーおよびその提援者、そのライセンサー、関連会社、受託業者、管理職、役員、社員および代理人の免責を認めることに同意したものとみなされます。

その他: 本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けないものとします。

準拠法: 本契約は（低級や法原則の選択にかかわらず）ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとし、ライセンサーによる書面での明示によりその件に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地（米国ニューヨーク州ニューヨーク郡）に所在する州および連邦の裁判所のみに関連するものとします。両者はこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するものとします。両者は国際商売売買契約に関する国際契約（1980年、ウィーン）が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的紛争もしくはは取引に適用されないことに同意するものとします。本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC, 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012



空中都市コロンビア、そして 『バイオショック インフィニット』の すべてがこの一冊でわかる！

この豪華なハードカバー本では、プロダクションデザインや、エリザベス、ブッカー、ソングバードといったメインキャラクターたちのコンセプトアート、さらにゲームに登場する強敵たちの進化の模様やコロンビア市民、スカイフック、ヴォックス・ポピュライ、ビガー、飛行船といった様々な要素をチャプター形式で詳細に紹介しています。またクリエイティブ・ディレクターであるケン・レヴィン氏からのメッセージもお読みいただけます。

visit DarkHorse.com (本サイトは英語のみのご案内です)



テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F

ユーザーサポート TEL 0570-064-951 受付時間 10:00~18:00 (土・日・祝日を除く)